



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam pembuatan film berupa film pendek maupun film panjang, pada umumnya proses produksi yang pertama kali dirancang adalah *storyboard*. Mengacu pada Rall (2018) menulis bahwa *script* merupakan ide awal demi dibentuknya *storyboard* dalam sebuah animasi. Ide ini merupakan cerita mentah di dalam animasi baik dua dimensi maupun tiga dimensi untuk dikembangkan menjadi kesatuan dan berkesinambungan antara satu *shot* dengan *shot* lainnya. Beberapa hal yang menurut beliau esensial untuk diperhatikan sebelum perancangan ide awal berupa *storyboard*. Yang pertama adalah format animasi apa yang ingin digunakan oleh pembuat animasi, bisa berupa film pendek, film panjang, maupun serial televisi. Lalu yang kedua merupakan format penceritaan yang ingin digunakan oleh pembuat film animasi, dapat berupa penceritaan *Linear Narrative* maupun eksperimental. Berikutnya adalah target penonton utama yang dituju oleh pembuat film animasi. Adapula yang terakhir adalah apa yang ingin pembuat film berikan kepada penonton yang menikmati karyanya, misalnya pilihan suasana apakah yang pembuat film ingin sajikan, bisa berupa film yang mendebarkan dan menghibur untuk penonton, ataupun ingin menyajikan pengalaman yang belum pernah dirasakan oleh penonton (hlm. 8).

Warna menurut (Bacher, 2012, hlm. 138) digunakan sebagai salah satu media untuk menciptakan atmosfir atau perasaan khusus saat menggambar atau melukiskan sesuatu, hal yang sama digunakan pada pembuatan animasi. Beliau menjelaskan pula bahwa latar belakang budaya juga mempengaruhi arti dan maksud dari beberapa warna. Namun ada beberapa warna yang secara umum membawa maksud dan dampak khusus tertentu terhadap manusia di berbagai belahan dunia. Kombinasi antar warna dapat digunakan untuk menciptakan atmosfir atau perasaan bahkan digunakan untuk menuntun penonton mencapai klimaks dari sebuah cerita yang akan mendukung dalam pembuatan animasi. Karena hal tersebut, perancangan dan pemilihan warna untuk membentuk suatu perasaan yang mendukung atmosfir, suasana, dan menarik emosi penonton pada film animasi sudah menjadi bagian tak terpisahkan dewasa ini, kecuali sejak awal masa produksi memang terfokus untuk menciptakan animasi berbentuk hitam putih.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis merasa pentingnya perancangan warna atau lebih dikenal dengan perancangan *color script* demi membangun suasana atau *mood* yang mendukung demi menyampaikan cerita ke penonton dalam sebuah penciptaan karya berupa animasi 2 dimensi. Hal tersebut juga sejalan agar penulis dapat menyampaikan pesan-pesan dalam film animasi 2 dimensi berjudul “Rasa” yang penulis kerjakan.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *color script* yang mendukung *mood* atau suasana pada film animasi 2 dimensi “Rasa”?

1.3. Batasan Masalah

Pada karya tulis kali ini, penulis akan terfokus untuk membahas perancangan tata warna dalam film animasi 2 dimensi “Rasa”. Perancangan tersebut hanya akan membahas tentang warna yang digunakan untuk menciptakan *mood* yang dirasakan oleh karakter dalam film animasi yang penulis kerjakan. Pemilihan *mood* didasari oleh perjalanan emosi yang dirasakan tokoh utama di dalam cerita. Adapun Batasan *mood* yang ingin diciptakan adalah:

1. Perasaan jenuh, tidak berenergi, dan sesak sebagai satu kesatuan kondisi untuk *shot* 7, pada adegan karakter utama berhadapan langsung dengan pimpinannya.
2. Perasaan marah untuk *shot* 29, pada adegan karakter utama harus berjalan mencari pertolongan lain karena mobilnya mengalami bocor ban.
3. Perasaan senang untuk *shot* 53, pada adegan karakter utama diberikan kebaikan sederhana berupa makanan dari pemilik warung yang ia temui.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Laporan tugas akhir yang penulis kerjakan ini bertujuan untuk merancang warna yang mendukung *mood* dan *visualstorytelling* animasi 2D “Rasa”.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Dengan penulis membuat skripsi berikut, penulis berharap karya tulis ini akan bermanfaat diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Penulis bisa mencatat dan mempertanggung jawabkan hasil perancangan warna untuk *shots* pada film pendek animasi dua dimensi “Rasa” secara akademis.
2. Bagi pembaca, penulis berharap karya tulis ini bisa menjadi sumbangan pemikiran mengenai warna di dalam *shots* terutama untuk film animasi dua dimensi.
3. Bagi Universitas Multimedia Nusantara, penulis berharap karya tulis ini akan bermanfaat menjadi salah satu kajian referensi yang dapat digunakan oleh angkatan selanjutnya.